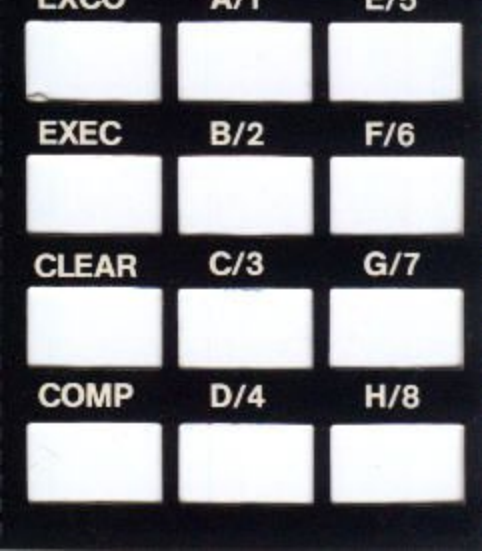
AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande

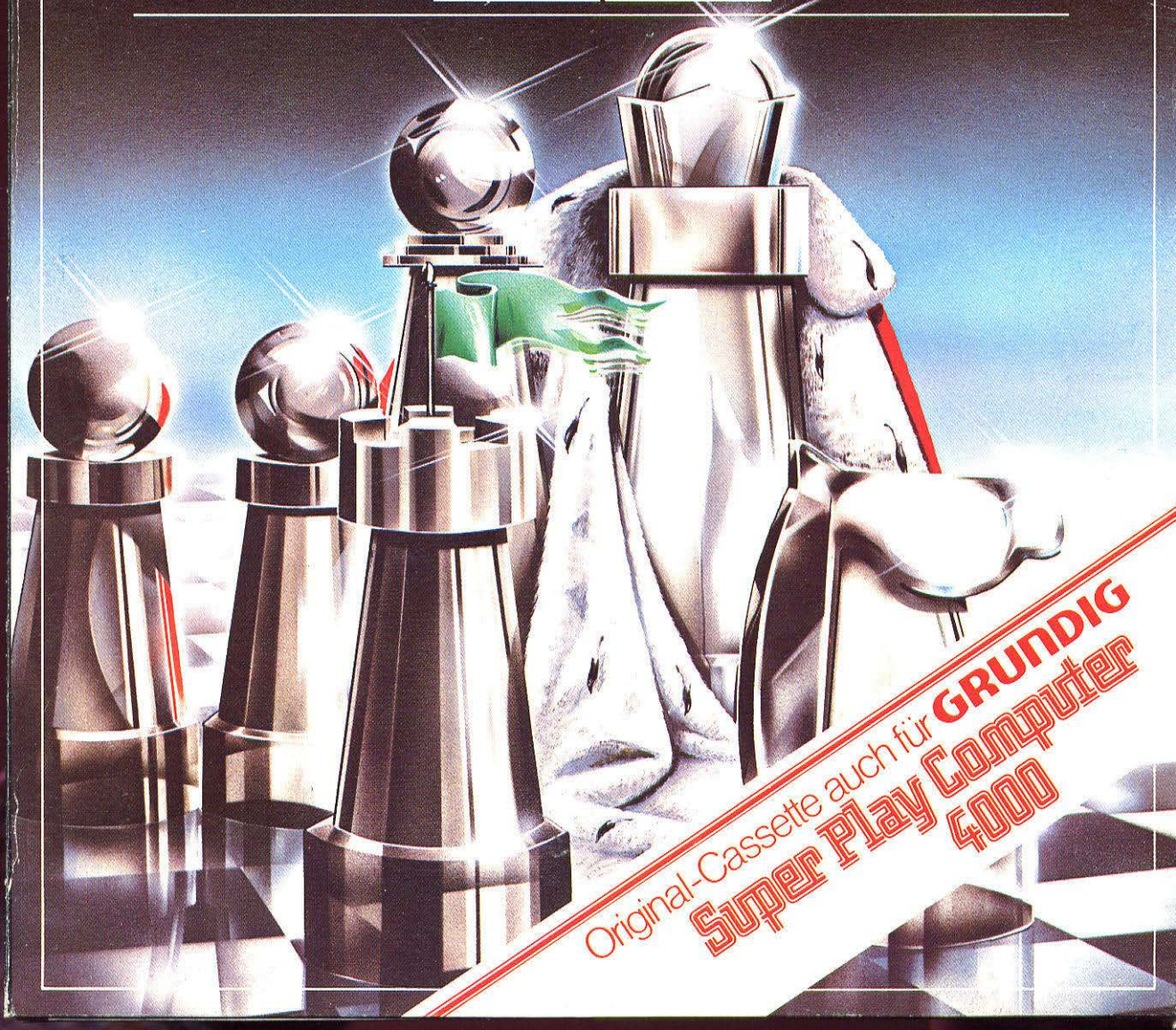


VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **22**

SCHACH II
CHESS II
LES ECHECS II



Original-Cassette auch für GRUNDIG Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

Diese Cassette ist Ihr idealer Schachpartner:

- Spielen Sie gegen den Computer – er beherrscht neun verschiedene Schwierigkeitsgrade.
- Lassen Sie sich vom Computer beim Schachspiel beraten – er sagt Ihnen und Ihrem Spielpartner den jeweils bestmöglichen nächsten Zug.
- Jedes Spiel (gleich ob gegen den Computer oder mit Beratung durch den Computer) wird in der Cassette protokolliert und kann rückwärts oder vorwärts Zug für Zug wieder abgerufen werden.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.
2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Das Schachprogramm wird in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint die Spielinformation.
3. Trennen Sie die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen Sie sie auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte. Es gibt keinen Unterschied zwischen rechts und links.
4. Mit der Taste ▶ stellen Sie den Schwierigkeitsgrad des Computers ein. Er wird links oben auf dem Bildschirm angezeigt und kann jederzeit (auch während eines Spiels) verändert werden. Es gibt neun Schwierigkeitsgrade. In der Grundstellung wird der Schwierigkeitsgrad 3 eingestellt.
5. Mit der Taste START stellen Sie die Spielart ein. Es gibt vier Spielarten.

01. Normal
Diese Spielart ist in der Grundstellung eingeschaltet. Es können alle nach den Schachregeln erlaubten Züge ausgeführt werden.
02. Random
Es können alle erlaubten und nicht erlaubten Züge eingegeben werden (nähere Erläuterungen siehe unter Sonderregeln).
03. Vorwärts
Die zuletzt gespielte Partie kann von Anfang an schrittweise auf den Bildschrim zurückgerufen werden.
04. Rückwärts
Die zuletzt gespielte Partie kann Schritt für Schritt rückwärts verfolgt werden.

This cassette is your ideal chess partner:

- Play against the computer – it incorporates nine different levels of difficulty.
- Let the computer help you – it can tell you and your opponent the best move to make.
- Every game (whether against the computer or with its help) is recorded on the cassette and can be replayed, move by move, backwards or forwards.

How to prepare the cassette for use:

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette into the cassette compartment.
2. Press the key ◀◀ ; this reads the chess programme into the Video Computer. Game information now appears on the screen.
3. Detach the two punched cards from these playing instructions and lay them over the keys of the two handsets. There is no difference between right and left.
4. Press the ▶ key to set the level of difficulty. This will be shown in the top left o the screen and can be changed at any time (even during a game). There are nine levels of difficulty. Level 3 is set at the basic position.
5. Press the START key to set the game mode required. There are four game modes.

01. Normal
This mode is switched in at the basic position. All the normal chess moves can be made.
02. Random
Here, both normal and irregular (random) moves can be fed in. (For further information, see special features).
03. Forwards
The last game played can be replayed forwards on the screen, move by move, from its beginning.
04. Backwards
The last game played can be replayed backwards on the screen, move by move, from its conclusion.

Cette cassette est votre partenaire idéal pour le jeu d'échecs:

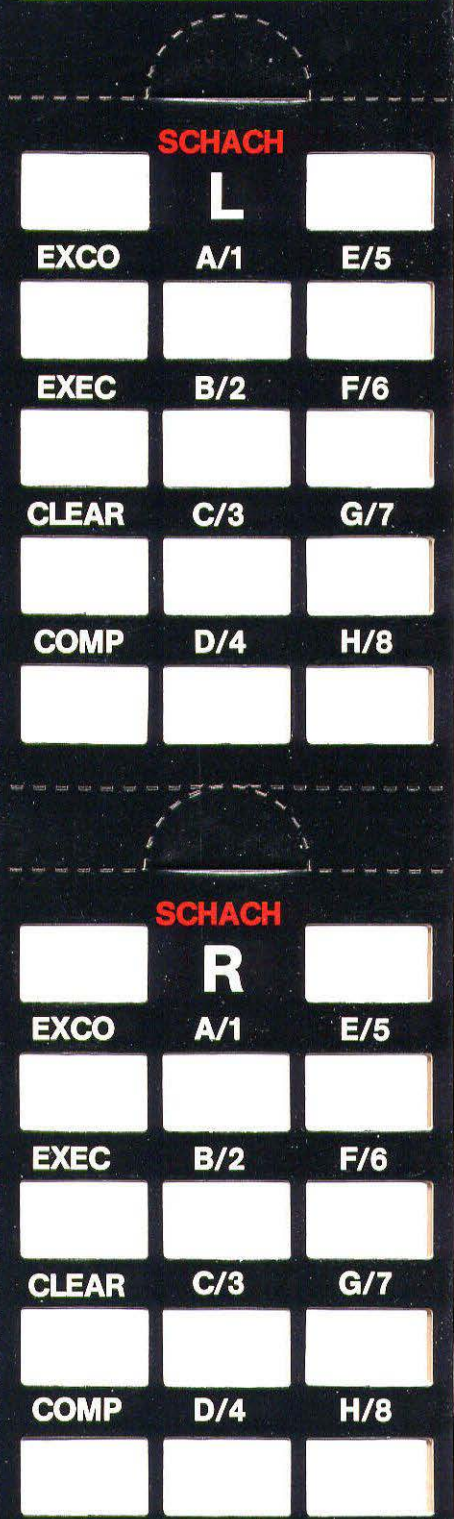
- Jouez contre l'ordinateur – il dispose de neuf différents degrés de difficulté.
- Laissez-vous conseiller par l'ordinateur lorsque vous jouez – il vous indiquera, ainsi qu'à votre partenaire, le meilleur prochain coup à jouer.
- Chaque partie (contre l'ordinateur ou avec l'assistance de l'ordinateur) est enregistrée sur la cassette. La partie pourra être revisualisée coup par coup en commençant par le dernier coup ou par le premier coup.

Voici comment vous mettez la cassette en ordre de marche:

1. Branchez l'ordinateur vidéo de la manière prescrite et introduisez la cassette dans le logement de cassette.
2. Actionnez la touche ◀◀ . Le programme du jeu d'échecs est lu par l'ordinateur vidéo. L'information relative au jeu apparaît sur l'écran.
3. Détachez les deux masques perforés (cartes perforées) de la présente notice et posez-les sur les claviers des deux manipulateurs. Il n'y a pas de différence entre le droit et le gauche.
4. La touche ▶ permet de régler le degré de difficulté de l'ordinateur. Ce degré affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran peut être modifié à tout moment (même au cours d'une partie). Il existe neuf degrés de difficulté. Le degré de difficulté 3 est préréglé pour l'état initial.
5. La touche START vous permet de régler le type de jeu. Il existe 4 différents types de jeu.

01 Normal
Ce type est préréglé pour l'état initial. Tous les coups permis par les règles du jeu d'échecs peuvent être joués.
02 Random (hasard)
Tous les coups permis et interdits peuvent être introduits (cf règles spéciales pour une explication plus détaillée).
03 Début
La dernière partie peut être rejouée coup par coup sur l'écran en commençant par le début de la partie.
04 Fin
La dernière partie peut être rejouée coup par coup sur l'écran en commençant par la fin de la partie.

AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande



geführt werden, muß zunächst mit der Taste START die Spielart 2 angewählt werden. In dieser Spielart, in der alle Zugangaben erlaubt sind, wird der entsprechende Zug zur Seite mit dem Bauern eingegeben. Danach wird wieder die Spielart 1 (Normal) angewählt. In dieser Einstellung wird der Vorwärtszug des Bauern eingegeben.

Beispiel:
Weiß: E2–E4
Antwort: C7–C5 (Schwarz)
Weiß: E4–E5
Antwort: F7–F5 (Schwarz)
Mit START umschalten auf Spielart 2
E5–F5 EXEC
Mit START umschalten auf Spielart 1
F5–F6 EXCO (gilt für Spieler gegen Computer; sind 2 Spieler da, dann wird die Taste EXEC gedrückt). Danach ist Schwarz am Zuge.

Tausch eines Bauern in eine Dame
Erreicht ein Bauer die gegenüberliegende Linie, so wird er automatisch in eine Dame umgewandelt. Bei allen weiteren Zügen mit dieser Figur erscheint dann in der Figurenanzeige ein Damensymbol. Der Computer überwacht die Züge der neuen Figur nach den Regeln einer Dame und errechnet auch selbst Züge mit diese Figur.

Unerlaubte Züge (z. B. Lösen von Schachaufgaben)
Soll ein unerlaubter Zug eingegeben werden, muß zunächst mit der Taste START die Spielart 2 angewählt werden. Nun wird die betreffende Figur auf eine Position gesetzt, von der man mit dem nächsten erlaubten (regelrichtigen Zug) das gewünschte Feld erreicht. (Achtung! Wird der unerlaubte Zug auf ein Feld geführt, auf dem eine andere Figur steht, so wird diese automatisch gelöscht!)

Beispiel:
Bauer (weiß) holt Dame
START Spielart 2 wählen
B2–G7 EXEC
(auf dem Bildschirm erscheint nur das betreffende Figurensymbol) mit START umschalten auf Spielart 1
G7–H8 EXCO (gilt für Spieler gegen Computer; sind zwei Spieler da, muß Taste EXEC gedrückt werden) danach ist Schwarz am Zuge.

Demonstrationspartie
Um zu demonstrieren, wie schnell der Computer einen Spieler mattsetzen kann, eignet sich die folgende Partie:
1. Taste ◀◀ drücken.
2. Eingabe linkes Handspielgerät: F2–F3 EXCO
3. Anwort des Computers: E7–E5
4. Eingabe linkes Handspielgerät: G2–G4 EXCO
5. Antwort des Computers: D8–H4 †
6. Frage an Computer, was nun zu tun ist, durch Drücken der Taste COMP
7. Antwort des Computers: Matt ♯♯
Der Computer (Schwarz) hat den Spieler (Weiß) durch den Damenzug im zweiten Zug mattgesetzt. Weiß kann sich dann durch Drücken der Taste COMP vom Computer beraten lassen. Da Weiß aber bereits matt ist, kann ihm der Computer auch nicht mehr helfen. Er zeigt das Zeichen für Schachmatt an und tröstet den Spieler mit einer Trauermelodie.
Ein Spieler, der den Computer mattsetzt, wird mit einer Siegesfanfare belohnt.

Verbessern von Zügen innerhalb des Spiels.
Die zuletzt gespielte Partie wird im Computer gespeichert. Sie kann Schritt für Schritt entweder vorwärts oder rückwärts auf dem Bildschirm zurückgeholt werden. Hierbei geht man vor wie unter Partie 3, Protokollierung, beschrieben.
Man kann an jeder beliebigen Stelle in die Partie wieder „einsteigen" um einen eigenen Zug zu verbessern und von dort an neu weiterspielen. Dazu wird beim Zurück- oder Vorwärtsgehen der letzte Zug des Computers eingestellt, der noch Gültigkeit haben soll. Dann wechseln Sie in Spielart 1 und geben den neuen Zug ein. Jetzt geht die Partie wieder normal weiter, d. h. der Computer antwortet mit einem Gegenzug.

Preparing to play
You need a chessboard with all the normal letters and numbers along the sides. You feed all the moves made on it into the computer by using the handsets. Both sides' last moves are shown on the screen.

Game 1: Player (white) against the computer (black)
After pressing the ◀◀ key, feed in the move with the left handset (for example: E2–E4). You do this by pressing the EXCO key; and the move appears on the screen. The computer registers this by giving the number of the move (for example 01) and by indicating the piece moved with that piece's symbol (for example pawn). When the computer has worked out a counter-move, this is shown at the bottom of the screen. A sound is also emitted. (For example: 01 – pawn – D7–D5). You can now make and feed in your second move.
When one side puts the other in check, a cross † to denote this appears on the right of the screen. The game ends when one side is checkmated ♯♯.
If you make a feed-in error, this can be cancelled by pressing the CLEAR key.
If you feed in an invalid move, a light will blink on the right of the screen, and the move will be cancelled. The game continues as soon as a valid move has been fed in.
You can get the computer to tell you the best move to make. To do this press the COMP key and the computer will suggest a move. If you want to follow its advice, press the EXCO key. However, if you prefer to make a different move, first cancel the computer's suggestion by pressing the CLEAR key, and then feed in your own move by using the EXCO key.

Game 2: The computer (white) against player (black)
After pressing the ◀◀ key and setting the level of difficulty desired, you use the COMP key on the left handset. When the computer indicates that it has worked out its move, this can be programmed in by using the EXEC key. Then it is your turn (black): feed in your move on the **right** handset and programme it with the EXCO key. The computer then calculates white's countermove and waits for you (black) to feed in your next move.

Game 3: Player (white) against player (black)
Here, you and your opponent can either use the computer to obtain help, or simply to record your game.

Computer assistance
To get the computer's advice, after pressing the ◀◀ key, you should make use of the COMP key on the left handset. The computer will then suggest a move. If you do not like it, cancel it with the CLEAR key and feed in an alternative move. Whether you make your own, or a computer-prompted move, you have to press the EXEC key in order to carry it out. Then it is the turn of your opponent (black). He follows the same procedure as you, except that he must use the right handset.

Game
Here, you simply feed in your moves without consulting the computer at all, and programme them with the EXEC key.

Computer replay of games
When a game is over, you can go through it move by move. To follow it backwards, switch to game mode 4 with the START key and press the EXEC key on the left handset. If you want to got through a game the beginning, you should press the ◀◀ key on the main unit and switch to game mode 3 with the START key. If you then press the EXEC key, you can go through the game move by move, starting at the beginning, and, if desired, "replay" the game on the chessboard itself. Note that when following a game, if you happen to press the EXEC key in excess of the number of moves actually made, the computer will display information of a purely arbitrary nature!

Game 4: The computer (white) against the computer (black)
Here, the computer plays against itself.
To arrange this, you should use only the left handset. First of all, press the COMP key, and the computer will calculate a move for white. Then press the EXCO key, and it will calculate a move for black. Continue the game by pressing the COMP and EXCO keys alternately until the game is drawn – the computer cannot defeat itself.

Special features

Castling
If you want to castle, feed in the move by your king (E1–G1, E1–C1, E8–G8, E8–C8) and then press either the EXEC or EXCO key. The computer will then display the ♯ sign in the right-hand indicator space. When the computer itself wants to castle, it also indicates its king's move, and displays the castling ♯ as above.

En passant moves
To make an en passant move, first of all switch to game mode 2 with the START key. In this mode, all moves are possible, and so your pawn's sideward move can be fed in. Then reset the computer to game mode 1 (Normal), and feed in your pawn's forward move.

Example:
White: E2–E4
Black: C7–C5
White: E4–E5
Black: F7–F5
White: Switch to mode 2 with START key
E5–F5 EXEC
Then switch to mode 1 with START key
F5–F6 EXCO (only in a computer v. player game. If it is a two-player game, you must press the EXEC key).
Then it is black's turn again.

Changing a pawn into a queen
If one of your pawns reaches your opponent's base line, then it automatically becomes a queen. All further moves by this piece will be shown as a queen on the chess piece indicator. The computer makes sure that the new piece's moves are legitimate, and, it can also calculate moves involving such a piece.

Irregular (random) moves (e.g. solving chess problems)
To feed in an irregular or random move, you must first switch to game mode 2 by using the START key. Then move the piece concerned to a position from which, with its next move – a normal one – it can reach the desired square. (But be careful! If your random move puts your piece on a square already occupied, it will be automatically eliminated!)

Example:
Pawn (white) captures queen
START Switch to game mode 2
B2–G7 EXEC
(only the chess piece involved is shown on the screen)
Switch to game mode 1 with START key
G7–H8 EXCO (only in a computer v. player game. If it is a two-player game, you must press the EXEC key).
Then it is black's turn again.

Demonstration game
The following game excellently illustrates how quickly the computer can checkmate a player:
1. Press the ◀◀ key
2. Feed-in from left handset: F2–F3 EXCO
3. Computer's response: E7–E5
4. Feed-in from left handset: G2–G4 EXCO
5. Computer's response: D8–H4 †
6. Computer asked to suggest a move by pressing the COMP key:
7. Computer's response: Checkmate
The computer (black) checkmates the player (white) in its second – the queen's – move. White then asks the computer for help by pressing the COMP key. But since white is already checkmated, the computer cannot help him. It shows the checkmate sign and emits a consolatory melody for the player.
If the computer is checkmated however, it emits a fanfare in the player's honour.

How to improve moves made in a game
The last game played is stored in the computer and can be replayed backwards or forwards, move by move, on the screen. Details are given in Game 3 under "Computer replay of games".
You can "enter" a recorded game at any pont so as to make a better move and then play on from there. Whether replaying backwards or forwards, you should switch to the computer's last move prior to your "entry" point, then change to game mode 1 and feed in your new move. The game thereafter continues as normal, with the computer making a counter-move.